

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

**Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah LKPD Digital berbasis *Problem Based Learning* berbantuan canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:**

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa LKPD Digital berbasis *Problem Based Learning* berbantuan canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika pada materi statistika kelas XI SMKN 2 Kota Bengkulu yang dikembangkan melalui tahapan model pengembangan ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, and evaluation*).
2. Kualitas LKPD Digital berbasis *Problem Based Learning* berbantuan canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika pada materi permutasi kelas XI SMKN 2 Kota Bengkulu yang dikembangkan ini dinilai dari kriteria valid, dan praktis. Kriteria kevalidan oleh tim ahli dilihat dari hasil validasi materi dengan tingkat kevalidan dari segi materi sebesar 80% pada tingkat kategori valid, dan hasil validasi desain dengan tingkat kevalidan dari segi desain sebesar 100% pada tingkat kategori sangat valid. Kriteria kepraktisan dilihat dari angket kepraktisan oleh guru sebesar 95,24% dengan kategori sangat praktis dan angket kepraktisan oleh siswa pada saat uji coba kelompok kecil sebesar 88,89% dengan kategori sangat praktis.

#### B. Implikasi

Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah LKPD Digital berbasis *Problem Based Learning* berbantuan canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan oleh

guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika terutama pada materi Permutasi kelas XITP1 SMKN 2 Kota Bengkulu dengan model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar dan dengan pemanfaatan teknologi ini dapat digunakan secara mandiri kapanpun dan dimanapun oleh siswa untuk belajar.

### **C. Saran**

1. LKPD DIGITAL berbasis *Problem Based Learning* berbantuan canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dapat dijadikan sebagai bahan ajar pada materi statistika kelas X SMKN 2 KOTA BENGKULU dalam proses pembelajaran maupun digunakan secara mandiri oleh siswa.
2. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar LKPD DIGITAL matematika yang lebih baik lagi. Dalam mendesain bahan ajar dapat menggunakan aplikasi canva seperti yang digunakan oleh peneliti atau dapat menggunakan aplikasi lainnya menyesuaikan kebutuhan masing-masing. Dengan adanya inovasi baru baik dari segi materi, tampilan, maupun model pembelajaran yang digunakan selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan lebih banyak LKPD DIGITAL matematika yang lebih menarik dan kreatif untuk siswa.